

GAME DESIGN DOCUMENT

Bowling-Man



oleh

Irfan Pertrio Nugroho **201511044**

Paqih Teguh Maulana **201511056**

Thoriq Fadhilah Ajiji **201511063**

POLITEKNIK NEGERI BANDUNG
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
BANDUNG

2022

A. Overview

Bowling-Man sendiri terinspirasi dari game Pacman, Ball-Game adalah sebuah video game labirin yang mengejar skor; pemain mengontrol karakter berbentuk Bowling melalui labirin tertutup. Tujuan permainan ini adalah memakan semua titik yang disebut **point** yang ditempatkan di labirin sambil menghindari beberapa bola hantu berwarna — Blinky (merah) yang mengejar Bowling-Game. Saat Bowling-Game memakan semua titik game akan berakhir.

Pitch

Pemain akan diberikan 1 life poin, dimana pemain harus menggunakan tombol W,A,S,D untuk menggerakkan Bowling, jika pemain mengenai titik atau yang disebut dengan point, maka skor akan bertambah, namun jika pemain mengenai bola hantu, permainan akan berakhir.

Core Experience :

Experience yang ingin diberikan pada game ini adalah dodge game dan item collection. Dalam game ini pemain diharuskan untuk menghindar dari musuh dan memakan makanan yang ada sampai habis. Pemain akan dinyatakan menang jika sudah berhasil memakan seluruh makanan yang ada..

Contoh game sejenis :

<https://www.youtube.com/watch?v=uXHGHtJHHvs>

Core Direction :

- Dalam satu small area labirin, Pemain harus mengontrol Bowling-Man untuk bergerak, dan ketika Bowling-Man menyentuh kotak kecil (*point*), dia bisa memakan kotak kecil tersebut agar *point* bertambah.
- Arah game mudah diikuti karena pemain hanya perlu menekan Tombol W, A, S, D untuk mengontrol arah dari Bowling-Man.
- Akan ada empat musuh dari Bowling-Man, Pemain harus mengarahkan Bowling-Man untuk menghindari musuh yang ada agar tidak kalah.
- Jika semua kotak kecil (*point*) sudah habis, maka Pemain dinyatakan menang.

Target Market

Anak-anak umur 8 tahun keatas hingga dewasa, baik pria maupun wanita dapat memainkannya karena game bersifat Easy to Play.

Keyword

Kata kunci yang identik dengan game Bowling-Man ini adalah sebagai berikut :

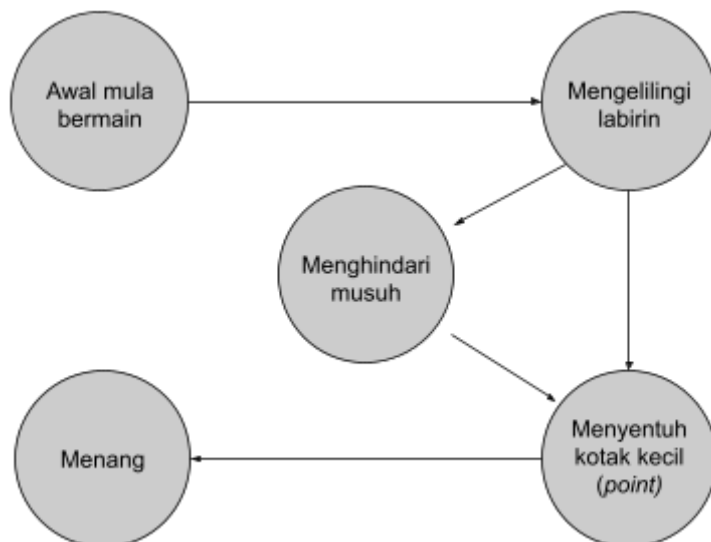
Keyword	Description
Easy to Play	Mengontrol karakter Bowling-Man tidak terlalu sulit, hanya bergerak maju, mundur, kanan, dan kiri.
Small Area	Labirin tidak akan terlalu besar dan bisa di jelajahi/kelilingi oleh Pemain dengan mudah.
Menang	Semua kotak kecil (<i>point</i>) sudah dimakan oleh Bowling-Man.
Kalah	Bowling-Man memakan/mengenaui musuh.

Design Principle

Prinsip dasar game Bowling-Man ini adalah “Memakan semua *point* dan menghindari musuh“

Core Loop

Core Loop adalah runtut aktifitas pemain yang dilakukan dalam satu sesi permainan. Setiap aktifitas yang tercantum di *Core Loop* pasti memiliki motivasi yang kuat untuk membuat pemain melanjutkan aktifitas berikutnya. sehingga pemain merasa *engage* dengan permainan.



Core Mechanic

Mechanic merupakan kumpulan aturan yang akan menentukan cara bermain *game* secara *general*.

1. Apabila Bowling-Man mengenai musuh, maka Pemain dinyatakan kalah.
2. Apabila semua kotak kecil (*point*) sudah habis dimakan/dikenai oleh Bowling-Man, maka Pemain dinyatakan menang.
3. Bowling-Man tidak dapat menembus tembok ataupun batas dinding yang ada di labirin.

B. Gameplay Mechanics

Detail Cerita :

Tidak ada durasi yang ditetapkan dalam game, Pemain hanya perlu mengarahkan Bowling-Man untuk memakan/mengenal kotak kecil (*point*) agar Pemain dapat menyelesaikan permainan dan memenangkan permainan. Namun jangan sampai Bowling-Man mengenai musuh, karena akan membuat Bowling-Man terbelah dua dan Pemain dinyatakan kalah.

Game flow:

Game ini akan dibagi menjadi menjadi 3, yang dimulai dari bagian tutorial, menjelajahi labirin untuk mengenai kotak kecil (*point*) dan menghindari musuh, memenangkan permainan.

1. Tutorial
Pop-up mengenai cara mengarahkan Bowling-Man dan *rules* yang harus diikuti Pemain.
2. Menjelajahi labirin.
3. Memenangkan Permainan.

C. Desain

Screenflow

Screenflow pada dasarnya sebuah *Flowchart* yang menjelaskan bagaimana setiap layar di game berinteraksi satu sama lain.

